Rurouni
Kenshin
3D&T

Rurouni Kenshin para 3d&t

"Esta adaptação é do mangá de Rurouni Kenshin, e não do anime. A adaptação usa as regras do manual 3d&t Revisado, Ampliado e Turbinado."

Adaptação feita por Victor Luiz (*Black_Dragon*). E-mails para victor.alvarez@bol.com.br. Se você deseja fazer comentários, sugestões, elogios, etc, escreva para ele! ^_^

***

Novas Vantagens

***Ataque especial – Tipo 2*: (2 pontos)**

Você conseguiu criar ou dominar uma técnica extremamente poderosa, muito mais forte do que um ataque especial normal. O ataque aumenta sua força ou Pdf em +4 ao custo de 3 pms. Não é necessário ter a vantagem Ataque especial para comprar este ataque.

***Ataque especial – Tipo 3*: (4 pontos)**

Após árduos treinamentos, você conseguiu desenvolver uma técnica praticamente perfeita, que certamente tombaria qualquer oponente. O ataque aumenta sua força ou Pdf em +6 ao custo de 5pms.

Não é necessário ter a vantagem Ataque especial ou Ataque especial – Tipo 2 para comprar este ataque.

Fica abolida a compra de ataques especiais através de experiência.

***Ambidestria*: (2 pontos)**

Você consegue usar duas armas ao mesmo tempo, uma em cada mão, elas podem ser iguais ou diferentes. Esta vantagem concede um turno de ataque extra além do ataque normal por turno do personagem. Esta vantagem não consome pms.

Nova Vantagem para Armas Especiais

***Teleguiada*: (2 pontos)**

O ataque da arma especial persegue o alvo, impondo um redutor de H-2 na FD (força de defesa) e nas tentativas de esquiva do oponente.

Novas Regras

Esquivas:

A regra de esquiva descrita no manual 3d&t diz que para se esquivar de um ataque, o personagem tinha que fazer um teste de habilidade diminuída da habilidade do atacante. Em RK adota-se uma nova regra, esquivas são feitas normalmente com um teste de habilidade, mas se a habilidade do que for esquivar for menor do que a do que ataca, o personagem que se esquiva fará seu teste de esquiva com um redutor de –2 na habilidade. Esse redutor se aplica em personagens com habilidade menor ou igual ao do atacante. Todas as outras regras para esquivas continuam valendo.

Confronto entre técnicas:

Não é raro ver em RK personagens usarem técnicas de luta um contra o outro ao mesmo tempo (como quando Kenshin usa o Amakakeru Ryu No Hirameki contra o Kaiten Kenbu Rokuren do Aoshi, ou o Hûfú Juedaoshì do Enishi): isso se chama confronto entre técnicas. O confronto entre técnicas ocorre quando dois personagens usam a vantagem Ataque especial (ou seus tipos 2 e 3) um contra o outro ao mesmo tempo. A FA (força de ataque) dos personagens é feita de forma normal, somando sua habilidade + F + 1d6 + o bônus pelo ataque especial. A FA final que for maior vence o confronto, aplicando no perdedor o dano da FA do vencedor, só que, ao aplicar o dano, o perdedor fica sendo considerado como um alvo indefeso, jogando sua FD (força de defesa) sem sua habilidade e seu 1d6 normais, ficando só com sua armadura na FD. O confronto entre técnicas ocorre apenas em ataques especiais baseados em força, nunca baseado em Pdf.

***

Estilos de Luta

Hiten Mitsurugi Ryuu:

(Custo: 11 pontos)

Praticantes: Hiko Seijurou e Himura Kenshin.

Arma: Qualquer uma baseada em força, principalmente katanas.

O estilo Hiten Mitsurugi foi criado na era Sengoku (época de guerra civil no Japão, de 1467 a 1600), e é especializado em combates contra múltiplos oponentes. Apesar de ter sido criado numa época turbulenta o estilo visa proteger as pessoas dos infortúnios infligidos pelos tempos. Um discípulo torna-se mestre do estilo ao dominar o ougi (técnica suprema), herdando o manto branco e o nome Hiko Seijurou do mestre anterior.

Praticantes do estilo recebem F+1, H+2 e R+1 (até um máximo de força, habilidade e resistência 5 para personagens iniciantes), além das seguintes vantagens:

Mestre (quem ensinou o estilo)

Ataque múltiplo (Estilo Hiten Mitsurugi – Ryuu sou sen - fulgor prolongado do dragão)

Ataques especiais:

Battoujutsu – F+2

Battoujutsu do estilo Hiten Mitsurugi – Sou ryuu sen (fulgor dos dragões gêmeos): F+2,preciso

Battoujutsu do estilo Hiten Mitsurugi – Sou ryuu sen – Kaminari (relâmpago): F+2,preciso

Battoujutsu do estilo Hiten Mitsurugi – Hi ryuu sen (fulgor do dragão alado): Pdf+2

Estilo Hiten Mitsurugi – Do ryuu sen (fulgor do dragão da terra): Pdf+2

Estilo Hiten Mitsurugi – Ryuu tsui sen (fulgor do impacto do dragão): F+2

Estilo Hiten Mitsurugi – Ryuu shou sen (fulgor ascendente do dragão): F+2

Estilo Hiten Mitsurugi – Ryuu kan sen (fulgor da espiral do dragão): F+2

Estilo Hiten Mitsurugi – Ryuu kan sen – Tsumuji (fulgor da espiral do dragão – Tornado):F+2, preciso

Estilo Hiten Mitsurugi – Ryuu kan sen – Arashi (fulgor da espiral do dragão – Furacão):F+2, preciso

Estilo Hiten Mitsurugi – Ryuu mei sen (fulgor do rugido do dragão): F+2, preciso

Ataque especial – Tipo 2:

Estilo Hiten Mitsurugi – Kuzu ryuu sen (fulgor das nove cabeças do dragão): F+4, preciso

Ataque especial – Tipo 3:

Técnica suprema do estilo Hiten Mitsurugi – Amakakeru Ryu no Hirameki (fulgor do dragão que se eleva aos céus): F+6, preciso

Desvantagem:

Representantes do estilo recebem a desvantagem código dos heróis sem ganhar pontos por ela.

Kodachi Nitou Ryuu:
(Custo: 8 pontos)

Praticante: Shinomori Aoshi.

Arma: Duas kodachis.

O estilo Kodachi Nitou da Oniwabanshuu é um estilo que usa duas kodachis e Kempo (artes marciais). O estilo se baseia na defesa com as kodachis e no ataque com artes marciais mas mesmo assim o estilo possui técnicas ofensivas com as kodachis. Esse estilo só é usado pelos Okashiras (chefes) da Oniwabanshuu, e só é passado para frente para aquele que puder ser um Okashira.

O estilo pode ser aprendido sozinho, basta conhecer o estilo e saber o básico dele para se treinar o resto sozinho, perdendo a vantagem Mestre (como o Aoshi fez).

Praticantes do estilo recebem H+1 e A+2 (até um máximo de habilidade e armadura 5 para personagens iniciantes), além das seguintes vantagens:

Ambidestria

Mestre (quem ensinou o estilo)

Ataques especiais:

Estilo Kodachi Nitou da Oniwabanshuu – Onmyou kousa (Cruzamento da luz e da sombra):F+2

Estilo Kodachi Nitou da Oniwabanshuu – Gokou juuji (Cruz em curvatura do sol poente):F+2

Estilo Kodachi Nitou da Oniwabanshuu – Onmyou hasshi (Projétil de luz e sombra):Pdf+2

Estilo Kodachi Nitou da Oniwabanshuu – Kaiten kenbu (Dança da revolução celestial da espada)F+2, preciso

Ataque especial – Tipo 2:

Estilo Kodachi Nitou da Oniwabanshuu – Kaiten kenbu rokuren (Seqüência de seis): F+4, preciso

Ninjutsu da Oniwabanshuu:

(Custo: 3 pontos)

Praticantes: Membros da Oniwabanshuu.

Arma: Qualquer.

A Oniwabanshuu era um grupo de serviço secreto de informações criado pelo oitavo Xogum, Yoshimune Tokugawa. Eles tinham como missão proteger os castelos e as mansões dos nobres (Daimyou) e do Xogum, por isso eles eram compostos pelos melhores onmitsus (ninjas) nas técnicas de luta. Assim o grupo desenvolveu seu próprio estilo de luta (ninjutsu) usado pelos ninjas da Oniwabanshuu, e o estilo Kodachi Nitou da Oniwabanshuu usado pelo Okashira da Oniwabanshuu.

Depois da era Meiji a Oniwabanshuu praticamente sumiu, sobrando apenas alguns integrantes no restaurante Aoi-ya em Kyoto.

Praticantes do estilo recebem H+1 ou F+1 (até um máximo de força e habilidade 5 para personagens iniciantes) e ainda podem se especializar em uma arma, fazendo sempre a FA (força de ataque) final com a arma especializada +1, além de ganhar a vantagem **Mestre** (quem ensinou o estilo).

Desvantagem:

Representantes do estilo recebem a desvantagem código dos heróis sem ganhar pontos por ela.

Kamiya Kasshin Ryuu:

(Custo: 3 pontos)

Praticantes: Kamiya Kaoru e Myoujin Yahiko.

Arma: Shinai, boken ou qualquer outra arma baseada em força e de dano por contusão.

O estilo Kamiya Kasshin foi criado pelo pai da Kaoru no início da era Meiji. O estilo abomina o uso da espada para a morte pregando a filosofia da espada para a vida. Mas o pai de Kaoru teve que ir para a guerra Seinan (guerra do sudoeste) e acabou falecendo. Atualmente a shihandai (mestre substituto) do estilo é sua filha, Kaoru, que conta com um único discípulo, Myoujin Yahiko.

Praticantes do estilo recebem H+1 (até um máximo de habilidade 5 para personagens iniciantes), além das seguintes vantagens:

Mestre (quem ensinou o estilo)

Ataques especiais:
Estilo Kamiya Kasshin – Quebra do joelho (Hiza hishigi): F+2

Técnica suprema do estilo Kamiya Kasshin – Travessia da lâmina (Hawatari): F+2, preciso

Desvantagem:

Representantes do estilo recebem a desvantagem código dos heróis sem ganhar pontos por ela.

Tennen Rishin:
(Custo: 8 pontos)

Praticante: Saitou Hajime.

Arma: Qualquer uma baseada em força e dano por perfuração.

Estilo real, criado por Hijitaka Toshizou. Além de Saitou, outros membros do Shinsengumi (tropa encarregada de manter a paz em Kyoto durante o Bakumatsu) usavam este estilo também, como Okita Soushi, capitão da primeira divisão do Shinsengumi e Kondou Isami, quarto representante do estilo e comandante do Shinsengumi. O estilo consiste em ataques perfurantes, como o Hirazuki, que era uma perfuração horizontal executada apenas com a mão esquerda. Técnicas como o Gatotsu não existiram realmente, sendo implantadas no estilo pelo autor de RK.

Praticantes do estilo recebem H+2 e F+2 (até um máximo de habilidade e força 5 para personagens iniciantes), além das seguintes vantagens:

Mestre (quem ensinou o estilo)

Ataques especiais:

Perfuração horizontal (hirazuki) – F+2

Gatotsu – F+2

Gatotsu método dois – F+2, preciso

Gatotsu método três – F+2, preciso

Ataque especial – Tipo 2:

Gatotsu método zero (Zeroshiki) – F+4, preciso

Wattoujutsu:
(Custo: 11 pontos)

Praticante: Yukishiro Enishi.

Arma: Wattou.

Estilo de Kenjutsu criado na China continental, aperfeiçoando o uso das espadas japonesas. O estilo foi criado por Cheng Zongyou, um general e especialista em armas da dinastia Ming, saído do templo Shaolin. Cheng Zongyou estudou a espada japonesa e suas técnicas, que vieram para a China através de piratas japoneses que invadiam as costas marítimas chinesas. Juntando as artes marciais chinesas com as técnicas de espada japonesas, Cheng Zongyou criou o estilo Wattoujutsu, compilando suas descobertas em um livro chamado Dandao Faxuan (escrito em 1621), que foi muito difundido entre o exercito imperial chinês.

O estilo pode ser aprendido através da leitura do Dandao faxuan, copiando suas técnicas sendo autodidata, perdendo a vantagem Mestre (como o Enishi fez) ou aprendendo normalmente com um mestre do estilo, ganhando a vantagem.

Praticantes do estilo recebem F+1, H+1 e R+1 (até um máximo de força, habilidade e resistência 5 para personagens iniciantes), além das seguintes vantagens:

Mestre (quem ensinou o estilo)

Ataques especiais:

Watoujutsu – Impulso do chute trovejante (Shuugeki tousei): F+2

Watoujutsu – Impulso do vôo da águia (Kaishi tousei): F+2

Watoujutsu – Impulso do arco da palma de ferro (Shou-ha tousei): F+2

Watoujutsu – Impulso da queda do relâmpago (Goutsui tousei): F+2

Watoujutsu – Impulso celestial do alvorecer (Chouten tousei): F+2, preciso

Ataques especiais – Tipo 2:

Watoujutsu – Impulso da tempestade furiosa (Senran tousei): F+4

Watoujutsu – Impulso do mergulho do falcão (Shikkuu tousei): F+4

Ataque especial – Tipo 3:

Golpe máximo do Watoujutsu – Impulso supremo da espada do tigre à espreita (hûfú juedaoshì): F+6, preciso

Muteki:
(Custo: 6 pontos)

Praticante: Inui Banjin.

Arma: Duas armaduras.

O estilo Muteki é um estilo de Taijutsu (Técnicas com o corpo). O estilo consiste em ataques corporais bastante fortes e na defesa com as duas armaduras (placas de aço formando braceletes de aço), essa armadura tem uma forma que consegue repelir qualquer golpe contundente, e a espessura permite que o usuário se proteja de balas (concedendo a vantagem Deflexão).

Praticantes do estilo recebem F+1 e A+2 (até um máximo de força e armadura 5 para personagens iniciantes), além das seguintes vantagens:

Ambidestria

Deflexão

Mestre (quem ensinou o estilo)

Ataques especiais:

Estilo Muteki – Explosão do aço (Goufubaku): F+2

Estilo Muteki – Círculo do deus do trovão (Raijinguruma): F+2

Estilo Muteki – Destruição demoníaca (Ashura-sai): F+2,preciso

Anch'i:
(Custo: 5 pontos)

Praticante: Otowa Hyouko.

Arma: Anch'i (armas secretas).

Anch'i são armas escondidas que servem para surpreender o inimigo e matá-lo instantaneamente. Mestres em anch'i usam essas armas para matar seu inimigo, geralmente eles não são peritos em artes marciais ou outros tipos de luta, usando somente suas anch'i como armas. Eles escondem suas armas, ou até mesmo dizem que são armas mágicas para aturdir e impressionar seus oponentes.

Mestres em anch'i não recebem nenhum bônus em características, mas recebem quatro anch'i, sendo que três dessas anch'i são consideradas armas especiais e a outra é considerada como uma vantagem.

A anch'i considerada como uma vantagem deve ser escolhida pelo personagem, que a ganha sem ter que pagar pontos por ela. O personagem só pode escolher como vantagem para sua anch'i as listadas abaixo:

Ataque múltiplo

Deflexão

Paralisia

Reflexão

Toque de energia

As outras três anch'i são consideradas como sendo três armas especiais, sendo que uma delas pode ter uma vantagem que pode ser usada em conjunto com a arma (somente com aquela arma). A vantagem que a arma especial pode ter só pode ser dentre as listadas abaixo:

Ataque especial

Ataque múltiplo

Tiro carregável

Tiro múltiplo

Quando um mestre em anch'i usa qualquer vantagem que seja de sua arma especial ou de sua anch'i que equivale a uma vantagem, ele não gasta pontos de magia.

***

Planilhas para Saga de Kyoto e Saga da Vingança

Saga de Kyoto

Himura Kenshin

Estilo: Hiten Mitsurugi Ryuu.

Arma: Sakabatou (espada de lâmina invertida).

F:2 H:5 R:3 A:2 Pdf:0

18pvs/18pms

Tipo de dano: Contusão.

Vantagens: Aliados (Kaoru, Sanosuke, Yahiko e Oniwabanshuu), ataque múltiplo (Estilo Hiten Mitsurugi – Ryuu sou sen - O fulgor prolongado do dragão), energia extra 1, mestre (Hiko Seijurou), poder oculto 2 (Battousai).

Ataques especiais:

Battoujutsu – F+2
Battoujutsu do estilo Hiten mitsurugi – Sou ryuu sen (fulgor dos dragões gêmeos): F+2, preciso
Battoujutsu do estilo Hiten mitsurugi – Sou ryuu sen – Kaminari (relâmpago): F+2, preciso
Battoujutsu do estilo Hiten mitsurugi – Hi ryuu sen (fulgor do dragão alado): Pdf+2
Estilo Hiten mitsurugi – Do ryuu sen (fulgor do dragão da terra): Pdf+2
Estilo Hiten mitsurugi – Ryuu tsui sen (fulgor do impacto do dragão): F+2

Estilo Hiten mitsurugi – Ryuu shou sen (fulgor ascendente do dragão): F+2
Estilo Hiten mitsurugi – Ryuu kan sen (fulgor da espiral do dragão): F+2
Estilo Hiten mitsurugi – Ryuu kan sen – Tsumuji (fulgor da espiral do dragão – Tornado):F+2, preciso
Estilo Hiten mitsurugi – Ryuu kan sen – Arashi (fulgor da espiral do dragão – Furacão):F+2, preciso
Estilo Hiten mitsurugi – Ryuu mei sen (fulgor do rugido do dragão): F+2, preciso

Desvantagens: Código dos heróis e da honestidade, inimigos (Shishio e Juppongatana), má fama (Battousai, o retalhador).

Perícia: Sobrevivência em florestas (especialização).

Himura Kenshin depois de aprender a ougi (técnica suprema):

Estilo: Hiten Mitsurugi Ryuu.

Arma: Sakabatou Shin-uchi (a espada verdadeiramente forjada).

F:2 H:6 R:4 A:3 Pdf:0

24pvs/24pms

Tipo de dano: Contusão.

Vantagens: Aliados (Kaoru, Sanosuke, Yahiko e Oniwabanshuu), arma especial, veloz (sakabatou shin-uchi), ataque múltiplo (Estilo Hiten mitsurugi – Ryuu sou sen - O fulgor prolongado do dragão), energia extra 1, mestre (Hiko Seijurou), poder oculto 2 (Battousai).

Ataques especiais:

Battoujutsu – F+2
Battoujutsu do estilo Hiten mitsurugi – Sou ryuu sen (fulgor dos dragões gêmeos): F+2, preciso
Battoujutsu do estilo Hiten mitsurugi – Sou ryuu sen – Kaminari (relâmpago): F+2, preciso
Battoujutsu do estilo Hiten mitsurugi – Hi ryuu sen (fulgor do dragão alado): Pdf+2
Estilo Hiten mitsurugi – Do ryuu sen (fulgor do dragão da terra): Pdf+2
Estilo Hiten mitsurugi – Ryuu tsui sen (fulgor do impacto do dragão): F+2
Estilo Hiten mitsurugi – Ryuu shou sen (fulgor ascendente do dragão): F+2
Estilo Hiten mitsurugi – Ryuu kan sen (fulgor da espiral do dragão): F+2
Estilo Hiten mitsurugi – Ryuu kan sen – Tsumuji (fulgor da espiral do dragão – Tornado):F+2, preciso
Estilo Hiten mitsurugi – Ryuu kan sen – Arashi (fulgor da espiral do dragão – Furacão):F+2, preciso
Estilo Hiten mitsurugi – Ryuu mei sen (fulgor do rugido do dragão): F+2, preciso

Ataque especial – Tipo 2:
Estilo Hiten mitsurugi – Kuzu ryuu sen (fulgor das nove cabeças do dragão): F+4, preciso

Ataque especial – tipo 3:
Técnica suprema do estilo Hiten mitsurugi – Ama-kakeru ryuu-no-hirameki (fulgor do dragão que se eleva aos céus): F+6, preciso

Desvantagens: Código dos heróis e da honestidade, inimigos (Shishio e Juppongatana), má fama (Battousai, o retalhador).

Perícia: Sobrevivência em florestas (especialização).

Sagara Sanosuke

Arma: Punhos.

F:3 H:3 R:3 A:1 Pdf:0

18pvs/18pms

Tipo de dano: Contusão.

Vantagens: Aliados (Kenshin, Kaoru, Yahiko e Oniwabanshuu), ataque múltiplo, energia extra 1.

Desvantagem: Código dos heróis.

Sanosuke depois de aprender o Futae no Kiwami:

Arma: Punhos.

F:3 H:3 R:4 A:1 Pdf:0

24pvs/24pms

Tipo de dano: Contusão.

Vantagens: Aliados (Kenshin, Kaoru, Yahiko e Oniwabanshuu), ataque múltiplo, energia extra 2.

Ataque especial – Tipo 2:
Futae-no-kiwami (duplo extremo) – F+4,preciso

Desvantagem: Código dos heróis.

Kamiya Kaoru

Estilo: Kamiya Kasshin Ryuu.

Arma: Boken.

F:1 H:3 R:1 A:1 Pdf:0

6pvs/6pms

Tipo de dano: Contusão.

Vantagem: Aliados (Kenshin, Sanosuke, Yahiko e Oniwabanshuu).

Ataques especiais:
Estilo Kamiya Kasshin – Quebra do joelho (hiza hishigi): F+2

Técnica suprema do estilo Kamiya Kasshin – Travessia da lâmina (hawatari): F+2, preciso

Desvantagem: Código dos heróis.

Myoujin Yahiko

Estilo: Kamiya Kasshin Ryuu.

Arma: Shinai

F:0 H:2 R:2 A:1 Pdf:0

12pvs/12pms

Tipo de dano: Contusão.

Vantagem: Aliados (Kenshin, Sanosuke e Oniwabanshuu), Mestre (Kaoru).

Ataque especial:
Cópia do fulgor do impacto do dragão – F+2

Desvantagem: Código dos heróis.

Perícia: Punga (especialização).

Saitou Hajime

Estilo: Tennen Rishin.

Arma: Katana.

F:4 H:4 R:3 A:2 Pdf:0

18pvs/18pms

Tipo de dano: Perfuração.

Vantagens: Adaptador, ataque múltiplo, patrono (a polícia), energia extra 2.

Ataques especiais:

Perfuração horizontal (hirazuki) – F+2

Gatotsu – F+2

Gatotsu método dois – F+2, preciso

Gatotsu método três – F+2, preciso

Ataque especial – Tipo 2:

Gatotsu método zero (zeroshiki) – F+4, preciso

Desvantagem: Má fama (ex-membro do Shinsengumi).

Perícia: Investigação (completa).

Shinomori Aoshi

Estilo: Kodachi Nittou Ryuu

Arma: Duas kodachi.

F:3 H:5 R:3 A:4 Pdf:0

18pvs/18pms

Tipo de dano: Corte (kodachis), contusão(artes marciais).

Vantagens: Ambidestria, ataque múltiplo, genialidade.

Ataques especiais:

Estilo Kodachi nitou da Oniwabanshuu – Cruzamento da luz e da sombra (onmyou kousa):F+2

Estilo Kodachi nitou da Oniwabanshuu – Cruz em curvatura do sol poente (gokou juuji):F+2

Estilo Kodachi nitou da Oniwabanshuu – Projétil de luz e sombra (onmyou hasshi):Pdf+2

Estilo Kodachi nitou da Oniwabanshuu – Kaiten kenbu (dança da revolução celestial da espada)F+2, preciso

Ataque especial – Tipo 2:

Estilo Kodachi nitou da Oniwabanshuu – Kaiten kenbu rokuren (seqüência de seis): F+4, preciso

Desvantagem: Devoção (matar Battousai).

Perícia: Investigação (completa).

Hiko Seijurou

Estilo: Hiten Mitsurugi Ryuu.

Arma: Katana.

F:5 H:5 R:4 A:3 Pdf:0

24pvs/24pms

Tipo de dano: Corte.

Vantagens: Ataque múltiplo (Estilo Hiten mitsurugi – Ryuu sou sen **-** O fulgor prolongado do dragão), energia extra 2.

Ataques especiais:

Battoujutsu – F+2

Battoujutsu do estilo Hiten mitsurugi – Sou ryuu sen (fulgor dos dragões gêmeos): F+2, preciso

Battoujutsu do estilo Hiten mitsurugi – Sou ryuu sen – Kaminari (relâmpago): F+2, preciso

Battoujutsu do estilo Hiten mitsurugi – Hi ryuu sen (fulgor do dragão alado): Pdf+2

Estilo Hiten mitsurugi – Do ryuu sen (fulgor do dragão da terra): Pdf+2

Estilo Hiten mitsurugi – Ryuu tsui sen (fulgor do impacto do dragão): F+2

Estilo Hiten mitsurugi – Ryuu shou sen (fulgor ascendente do dragão): F+2

Estilo Hiten mitsurugi – Ryuu kan sen (fulgor da espiral do dragão): F+2

Estilo Hiten mitsurugi – Ryuu kan sen – Tsumuji (fulgor da espiral do dragão – Tornado):F+2,preciso

Estilo Hiten mitsurugi – Ryuu kan sen – Arashi (fulgor da espiral do dragão – Furacão):F+2, preciso

Estilo Hiten mitsurugi – Ryuu mei sen (fulgor do rugido do dragão): F+2, preciso

Ataque especial – Tipo 2:

Estilo Hiten mitsurugi – Kuzu ryuu sen (fulgor das nove cabeças do dragão): F+4, preciso

Ataque especial – tipo 3:

Técnica suprema do estilo Hiten mitsurugi – Ama-kakeru ryuu-no-hirameki (fulgor do dragão que se eleva aos céus): F+6, preciso

Desvantagem: Código dos heróis.

Perícias: Artesanato (especialização), Intimidação (especialização).

A Oniwabanshuu:

Okina (Kashiwasaki Nenji)

Estilo: Ninjutsu da Oniwabanshuu.

Especialização: Tonfas.

F:2 H:3 R:2 A:2 Pdf:0

12pvs/12pms

Tipo de dano: Contusão.

Vantagens: Ambidestria, aliados (a Oniwabanshuu), patrono (restaurante Aoi-ya).

Desvantagem: Código dos heróis.

Perícias: Investigação (completa) tortura (especialização).

Makimachi Misao

Estilo: Ninjutsu da Oniwabanshuu.

Especialização: "Adagas" (kunai).

F:0 H:2 R:1 A:1 Pdf:2

6pvs/6pms

Tipo de dano: Contusão (força) perfuração (Pdf)

Vantagens: Aliados (a Oniwabanshuu), patrono (restaurante Aoi-ya).

Ataque especial:

Ataque mortal das adagas de arremesso (kan-satsu tobi-kunai) – Pdf+2

Desvantagem: Código dos heróis.

Kuro

Estilo: Ninjutsu da Oniwabanshuu.

Especialização: Shuriken.

F:1 H:2 R:1 A:1 Pdf:1

6pvs/6pms

Tipo de dano: Contusão.

Vantagens: Aliados (a Oniwabanshuu), patrono (restaurante Aoi-ya).

Desvantagem: Código dos heróis.

Shiro

Estilo: Ninjutsu da Oniwabanshuu.

Especialização: Shuriken.

F:1 H:2 R:1 A:1 Pdf:1

6pvs/6pms

Tipo de dano: Contusão.

Vantagens: Aliados (a Oniwabanshuu), patrono (restaurante Aoi-ya).

Desvantagem: Código dos heróis.

Omasu

Estilo: Ninjutsu da Oniwabanshuu.

Especialização: Shuriken.

F:0 H:2 R:1 A:1 Pdf:1

6pvs/6pms

Tipo de dano: Contusão.

Vantagens: Aliados (a Oniwabanshuu), patrono (restaurante Aoi-ya).

Desvantagem: Código dos heróis.

Okon

Estilo: Ninjutsu da Oniwabanshuu.

Especialização: Shuriken.

F:0 H:2 R:1 A:1 Pdf:1

6pvs/6pms

Tipo de dano: Contusão.

Vantagens: Aliados (a Oniwabanshuu), patrono (restaurante Aoi-ya).

Desvantagem: Código dos heróis.

***

Shishio Makoto

Estilo: Satsu Jin Ken.

Arma: Mugenji.

F:4 H:5 R:4 A:3 Pdf:0

24pvs/24pms

Tipo de dano: Corte, Calor (fogo).

Vantagens: Aliados (Juppongatana), arma especial (mugenjin), ataque múltiplo, energia extra 2, patrono (mercadores de armas).

Ataque especial:

A primeira espada secreta – A alma das chamas (homura-dama): F+2

Ataque especial – Tipo 2:

A segunda espada secreta – Braço das chamas furiosas (guren kaina): F+4

Ataque especial – Tipo 3:

A última espada secreta – Deus dos espíritos do fogo (kaguduchi): F+6

Desvantagens: Má fama, Maldição (depois de 2d6 turnos de combate, Shishio começa a pegar fogo perdendo 1pv por rodada).

Perícias: Crime (completa), manipulação (completa).

A Juppongatana:

Seta Soujirou

Estilo: Tenbu no Sae Nyoru Ken.

Arma: Katana (Kiku-ichimonji norimune.)

F:1 H:8 R:2 A:3 Pdf:0

12pvs/12pms

Tipo de dano: Corte.

Vantagens: Aceleração (shukuchi – a supressão do espaço), aliados (Juppongatana), aparência inofensiva, ataque múltiplo, mestre (Shishio).

Ataque especial:

Battoujutsu – F+2

Ataque especial – Tipo 2:

Morte celestial instantânea (shun-ten-satsu) – F+4, preciso

Desvantagem: Devoção (obedecer Shishio).

Oonuma Usui

Arma: Tinbeh e Ro-chin.

F:3 H:4 R:2 A:3 Pdf:0

12pvs/12pms

Tipo de dano: Corte.

Vantagens: Aliados (Juppongatana), ataque múltiplo (pouken pougyoku hyakka ryouran – o desabrochar das cem flores da espada valiosa e da jóia preciosa), sentido especial – audição aguçada (shingan – o olho da mente).

Desvantagem: Inimigo (Shishio).

Yuukyuzan Anji

Arma: Punhos e uma adaga.

**F:5 H:2 R:4 A:2 Pdf:0

24pvs/24pms

Tipo de dano: Contusão.

Vantagens: Aliados (Juppongatana), energia extra 2.

Ataque especial:

Touate (golpe distante) – Pdf+2

Ataque especial – Tipo 2:

Futae-no-kiwami (duplo extremo) – F+4, preciso

Desvantagens: Devoção (a salvação do mundo), código dos heróis.

Honjou Kamatari

Arma: Foice e corrente (kusarigama).

F:2 H:3 R:2 A:1 Pdf:0
12pvs/12pms

Tipo de dano: Contusão (corrente), Corte (foice).

Vantagens: Aliados (Juppongatana).

Ataques especiais:

Estilo Honjou de foice e corrente – Caos benten (midare benten): F+2

Estilo Honjou de foice e corrente – Rotação benten (benten mawashi): Pdf+2

Desvantagem: Devoção (servir Shishio).

Obs: Enquanto Kamatari estiver usando a técnica caos benten, ele receberá um bônus de +2 na armadura.

Kariwa Hennya

Arma: Espada e explosivos.

F:1 H:3 R:1 A:1 Pdf:1
6pvs/6pms

Tipo de dano: Explosão (explosivos), Corte

(espada).

Vantagens: Aliados (Juppongatana), levitação.

Desvantagem: Monstruoso.

Iwanbou

Arma: Garras cortantes.

F:1 H:2 R:1 A:3 Pdf:0
6pvs/6pms

Tipo de dano: Corte.

Vantagens: Aliados (Juppongatana), armadura extra (contusão).

Desvantagem: Inculto.

Fuji

Arma: Espada.

F:10 H:3 R:1 A:10 Pdf:0
30pvs/3pms

Tipo de dano: Corte.

Vantagens: Aliados (Juppongatana), mestre (Saizuchi).

Desvantagens: Modelo especial, monstruoso, protegido indefeso (Saizuchi).

Obs: A ficha do Fuji é feita a partir das regras de poder de gigante. Se Fuji tirar sua armadura de metal, sua armadura cai para 1.

Saizuchi

Arma: Não possui.

F:0 H:0 R:0 A:0 Pdf:0
1pv/1pm

Tipo de dano: Não possui.

Vantagens: Aliados (Juppongatana).

Desvantagens: Não possui.

Perícia: Manipulação (completa).

Sawagejou Chou

Arma: Várias katanas e espadas especiais.

F:1 H:3 R:2 A:2 Pdf:1 12pvs/12pms

Tipo de dano: Corte.

Vantagens: Aliados (Juppongatana).

Armas especiais:

Ren-ba-tou – A espada de lâminas consecutivas:

A Ren-ba-tou da um bônus de +2 na FA (força de ataque) final baseada em força do Chou.

Hakujin no tachi – A espada de lâmina fina:

A Hakujin no tachi da um bônus de +2 na FA (força de ataque) final baseada em força do Chou.

Perseguidora (O ataque da arma especial persegue o alvo, impondo um redutor de H-2 na FD e nas tentativas de esquivas do oponente.)

Ataque especial – A grande serpente (orochi): Pdf+2

Desvantagem: Devoção (colecionar espadas).

Houji Sadoujima

Arma: Não possui.

F:0 H:0 R:0 A:0 Pdf:0 1pv/1pm

Tipo de dano: Não possui.

Vantagens: Aliados (Juppongatana), genialidade.

Desvantagens: Devoção (levar Shishio ao poder do

Japão).

Perícia: Administração (completa).

Saga da Vingança Humana (Jinchuu)

A Irmandade dos Seis:

Yukishiro Enishi

Estilo: Wattoujutsu.

Arma: Wattou.

F:3 H:5 R:3 A:3 Pdf:0

18pvs/18pms

Tipo de dano: Corte (Wattou), contusão (artes marciais).

Vantagens: Arena (H+2 em alturas), ataque múltiplo, poder oculto 3 (Kyoukeimyaku – nervos da insanidade), riqueza (chefe da máfia de armas).

Ataques especiais:

Watoujutsu – Impulso do chute trovejante (shuugeki tousei): F+2

Watoujutsu – Impulso do vôo da águia (kaishi tousei): F+2

Watoujutsu – Impulso do arco da palma de ferro (shou-ha tousei): F+2

Watoujutsu – Impulso da queda do relâmpago (goutsui tousei): F+2

Watoujutsu – Impulso celestial do alvorecer (chouten tousei): F+2, preciso

Ataques especiais – Tipo 2:

Watoujutsu – Impulso da tempestade furiosa (senran tousei): F+4

Watoujutsu – Impulso do mergulho do falcão (shikkuu tousei): F+4

Ataque especial – Tipo 3:

Golpe máximo do Watoujutsu – Impulso supremo da espada do tigre à espreita (hûfú juedaoshì): F+6, preciso

Desvantagens: Insano – Obsessivo (aplicar a justiça humana em Battousai), maldição (não consegue matar mulheres jovens).

Kujiranami Hyougo

Arma: Canhão.

F:3 H:2 R:3 A:2 Pdf:4
18pvs/18pms

Tipo de dano: Contusão (força), explosão (canhão).

Vantagem: Energia extra 2.

Armas especiais:

Canhão Armstrong:

O canhão Armstrong da um bônus de +1 na FA (força de ataque) final baseada em Pdf do Hyougo.

Metralhadora automática de granadas:

A metralhadora da um bônus de +1 na FA (força de ataque) final baseada em Pdf do Hyougo.

Concede a vantagem Tiro múltiplo.

Desvantagens: Insano – Furioso, ponto fraco (encaixe da arma).

Inui Banjin

Arma: Duas armaduras.

F:3 H:3 R:2 A:4 Pdf:0
12pvs/12pms

Tipo de dano: Contusão.

Vantagens: Ambidestria, ataque múltiplo, deflexão.

Ataques especiais:

Estilo Muteki – Explosão do aço (goufubaku): F+2

Estilo Muteki – Círculo do deus do trovão (raijinguruma): F+2

Estilo Muteki – Destruição demoníaca (ashura-sai): F+2,preciso

Desvantagem: Devoção (provar que é o mais forte).

Otowa Hyouko

Estilo: Mestre em Anch'i.

Arma: Anch'i (armas escondidas).

F:0 H:3 R:1 A:1 Pdf:2

6pvs/6pms

Tipo de dano: Corte (força) perfuração (Pdf).

Vantagem: Paralisia (Anch'i – Cortina venenosa de fumaça).

Armas especiais:

Anch'i – Fragrância penetrante da ameixeira (Baika Chuuzen):

A anch'i da um bônus de +1 na FA (força de ataque) final baseada em Pdf do Hyouko.

Anch'i – Espada bishamon:

A anch'i da um bônus de +1 na FA (força de ataque) final baseada em força do Hyouko.

Perseguidora (O ataque da arma especial persegue o alvo, impondo um redutor de H-2 na FD e nas tentativas de esquivas do oponente.)

Concede Ataque múltiplo.

Anch'i – Perdição dos seis caminhos (Rikudouko):

A anch'i da um bônus de +1 na FA (força de ataque) final baseada em Pdf do Hyouko.

Desvantagem: Não possui.

Yatsume Mumyou

Arma: Garras.

F:3 H:3 R:3 A:3 Pdf:0

F:3 H:3 R:3 A:3 Pdf:0

18pvs/18pms

Tipo de dano: Corte.

Vantagem: Membros elásticos.

Desvantagem: Monstruoso.

Gein

Arma: Fios cortantes de aço.

F:1 H:4 R:1 A:1 Pdf:0 6pvs/6pms

Tipo de dano: Corte.

Vantagens: Ambidestria, genialidade, máquina (Iwanbou número 3 – Modelo de ataque furioso).

Ataque especial:

Técnicas proibidas de manipulação de fios – Teia octogonal circundante: F+2

Desvantagem: Devoção (criar a beleza perfeita).

Perícias: Arte (completa) máquinas (completa).

Máquina:

Iwanbou número 3 – Modelo de ataque furioso:

Arma: Punhos.

F:4 H:0 R:3 A:3 Pdf:0 18pvs/18pms Tipo de dano: Contusão.

Vantagens: Armadura extra (contusão, corte e perfuração), ataque múltiplo, constructo.

Ataques especiais:

Ataque do braço perfurante (senwangeki) – F+2

Ataque do braço e dos dedos perfurantes (senshi senwangeki) – F+2, preciso

Desvantagem: Não possui.

Arma: Não possui.

F:0 H:0 R:0 A:0 Pdf:0
1pv/1pm

Tipo de dano: Não possui.

Vantagens: Aliados (Sì Shén – Os quatro deuses),
riqueza (chefe da máfia de armas).

Desvantagem: Não possui.

Sì Shén – Os quatro deuses:

Seiryuu – O dragão azul:

Arma: Qínglóng Dàidao – Grande espada do dragão azul.

F:2 H:4 R:2 A:2 Pdf:0

12pvs/12pms

Tipo de dano: Corte.

Vantagem: Aliados (Sì Shén – Os quatro deuses).

Desvantagem: Protegido indefeso (Wu Heixing).

Suzaku – O pássaro vermelho:

Arma: Zhûjuê Shuângjiàn – Espadas duplas do pássaro vermelho.

F:2 H:3 R:2 A:2 Pdf:0

12pvs/12pms

Tipo de dano: Corte.

Vantagens: Ambidestria, aliados (Sì Shén – Os quatro deuses), memória expandida (copia ataques especiais com um teste de habilidade).

Desvantagem: Protegido indefeso (Wu Heixing).

Byakko – O tigre branco:

Arma: Báifù Zhangquán – Punhos do tigre branco.

F:3 H:3 R:2 A:1 Pdf:0

12pvs/12pms

Tipo de dano: Contusão.

Vantagens: Aliados (Sì Shén – Os quatro deuses), ataque múltiplo.

Ataque especial:

Técnicas secretas do Báifù Zhangquán – Demônio de ferro: F+2

Desvantagem: Protegido indefeso (Wu Heixing).

Genbu – A serpente e a tartaruga:

Arma: Xuánwu Shéhûn – Bastão da serpente e da tartaruga.

F:1 H:3 R:2 A:1 Pdf:0

12pvs/12pms

Tipo de dano: Contusão.

Vantagens: Aliados (Sì Shén – Os quatro deuses), Arma especial (Xuánwu Shéhûn – Bastão da serpente e da tartaruga).

Desvantagem: Protegido indefeso (Wu Heixing).

Himura Kenshin

Estilo: Hiten Mitsurugi Ryuu.

Arma: Sakabatou Shin-uchi (a espada verdadeiramente forjada).

F:2 H:6 R:4 A:3 Pdf:0

24pvs/24pms

Tipo de dano: Contusão.

Vantagens: Aliados (Kaoru, Sanosuke, Yahiko e Oniwabanshuu), arma especial, veloz (sakabatou shin-uchi), ataque múltiplo (Estilo Hiten mitsurugi – Ryuu sou sen - O fulgor prolongado do dragão), energia extra 1, mestre (Seijuurou Hiko), poder oculto 2 (battousai).

Ataques especiais:

Battoujutsu – F+2

Battoujutsu do estilo Hiten mitsurugi – Sou ryuu sen (fulgor dos dragões gêmeos): F+2,preciso

Battoujutsu do estilo Hiten mitsurugi – Sou ryuu sen – Kaminari (relâmpago): F+2,preciso

Battoujutsu do estilo Hiten mitsurugi – Hi ryuu sen (fulgor do dragão alado): Pdf+2

Estilo Hiten mitsurugi – Do ryuu sen (fulgor do dragão da terra): Pdf+2

Estilo Hiten mitsurugi – Ryuu tsui sen (fulgor do impacto do dragão): F+2

Estilo Hiten mitsurugi – Ryuu shou sen (fulgor ascendente do dragão): F+2

Estilo Hiten mitsurugi – Ryuu kan sen (fulgor da espiral do dragão): F+2

Estilo Hiten mitsurugi – Ryuu kan sen – Tsumuji (fulgor da espiral do dragão – Tornado):F+2,preciso

Estilo Hiten mitsurugi – Ryuu kan sen – Arashi (fulgor da espiral do dragão – Furacão):F+2,preciso

Estilo Hiten mitsurugi – Ryuu mei sen (fulgor do rugido do dragão): F+2,preciso

Ataque especial – Tipo 2:

Estilo Hiten mitsurugi – Kuzu ryuu sen (fulgor das nove cabeças do dragão): F+4,preciso

Ataque especial – tipo 3:

Técnica suprema do estilo Hiten mitsurugi – Ama-kakeru ryuu-no-hirameki (fulgor do dragão que se eleva aos céus): F+6,preciso

Desvantagens: Código dos heróis e da honestidade, inimigo (Irmandade dos seis), má fama (battousai, o retalhador).

Perícia: Sobrevivência em florestas (especialização).

Sagara Sanosuke

Arma: Punhos.

F:3 H:3 R:4 A:1 Pdf:0

24pvs/24pms

Tipo de dano: Contusão.

Vantagens: Aliados (Kenshin, Kaoru, Yahiko e Oniwabanshuu), ataque múltiplo, energia extra 2.

Ataque especial – Tipo 2:

Futae-no-kiwami (duplo extremo) – F+4,preciso

Desvantagem: Código dos heróis.

Kamiya Kaoru

Estilo: Kamiya Kasshin Ryuu.

Arma: Boken.

F:1 H:3 R:1 A:1 Pdf:0

6pvs/6pms

Tipo de dano: Contusão.

Vantagem: Aliados (Kenshin, Sanosuke, Yahiko e Oniwabanshuu).

Ataques especiais:
Estilo Kamiya Kasshin – Quebra do joelho (hiza hishigi): F+2

Técnica suprema do estilo Kamiya Kasshin – Travessia da lâmina (hawatari): F+2,preciso

Desvantagem: Código dos heróis.

Myoujin Yahiko

Estilo: Kamiya Kasshin Ryuu.

Arma: Shinai

F:1 H:2 R:2 A:2 Pdf:0

12pvs/12pms

Tipo de dano: Contusão.

Vantagem: Aliados (Kenshin, Sanosuke e Oniwabanshuu), mestre (Kaoru).

Ataques especiais:
Cópia do fulgor do impacto do dragão – F+2

Cópia do fulgor ascendente do dragão – F+2

Técnica suprema do estilo Kamiya Kasshin – Travessia da lâmina (hawatari): F+2,preciso

Desvantagem: Código dos heróis.

Perícia: Punga (especialização).

Depois de cinco anos:

Estilo: Kamiya Kasshin Ryuu.

Arma: Boken.

F:2 H:3 R:2 A:3 Pdf:0

12pvs/12pms

Tipo de dano: Contusão.

Vantagem: Aliados (Kenshin, Sanosuke e Oniwabanshuu), mestre (Kaoru).

Ataques especiais:
Cópia do fulgor do impacto do dragão – F+2

Cópia do fulgor ascendente do dragão – F+2

Técnica suprema do estilo Kamiya Kasshin – Travessia da lâmina (hawatari): F+2,preciso

Desvantagem: Código dos heróis.

Perícia: Punga (especialização).

Saitou Hajime

Estilo: Tennen Rishin.

Arma: Katana.

F:4 H:4 R:3 A:2 Pdf:0

18pvs/18pms

Tipo de dano: Perfuração.

Vantagens: Adaptador, ataque múltiplo, patrono (a polícia), energia extra 2.

Ataques especiais:

Perfuração horizontal (hirazuki) – F+2

Gatotsu – F+2

Gatotsu método dois – F+2,preciso

Gatotsu método três – F+2,preciso

Ataque especial – Tipo 2:

Gatotsu método zero (zeroshiki) – F+4,preciso

Desvantagem: Má fama (ex-membro do Shinsengumi).

Perícia: Investigação (completa).

Shinomori Aoshi

Estilo: Kodachi Nittou Ryuu

Arma: Duas kodachi.

F:3 H:5 R:3 A:4 Pdf:0

18pvs/18pms

Tipo de dano: Corte (kodachis), contusão(artes marciais).

Vantagens: Ambidestria, ataque múltiplo, genialidade, patrono (restaurante Aoi-ya).

Ataques especiais:

Estilo Kodachi nitou da Oniwabanshuu – Cruzamento da luz e da sombra (onmyou kousa):F+2

Estilo Kodachi nitou da Oniwabanshuu – Cruz em curvatura do sol poente (gokou juuji):F+2

Estilo Kodachi nitou da Oniwabanshuu – Projétil de luz e sombra (onmyou hasshi):Pdf+2

Estilo Kodachi nitou da Oniwabanshuu – Kaiten kenbu (dança da revolução celestial da espada)F+2, preciso

Ataque especial – Tipo 2:

Estilo Kodachi nitou da Oniwabanshuu – Kaiten kenbu rokuren (seqüência de seis): F+4, preciso

Desvantagem: Código dos heróis.

Perícia: Investigação (completa).

Makimachi Misao

Estilo: Ninjutsu da Oniwabanshuu.

Especialização: "Adagas" (kunai).

F:0 H:2 R:1 A:1 Pdf:2

6pvs/6pms

Tipo de dano: Contusão
(força) perfuração (Pdf)

Vantagens: Aliados (a Oniwabanshuu), patrono (restaurante Aoi-ya).

Ataque especial:

Ataque mortal das adagas de arremesso (kan-satsu tobi-kunai) – Pdf+2

Desvantagem: Código dos heróis.